
Herrosé & Ziemsen, Gräfenhainichen.



§ 6.

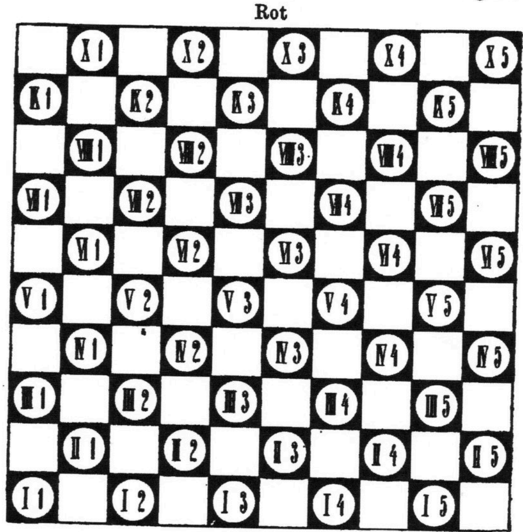
Das Saltaspiel.

In diesen meinen „Mussestunden“ habe ich von Spielen nur solche behandelt, die von einer einzigen Person gespielt werden können, also den Namen „Geduldspiele“ verdienen. Hiergegen spricht nicht, dass unter den Wahrscheinlichkeitsproblemen (Band II) das Skatspiel vorkommt. Denn dort ist nicht das Skatspiel an sich behandelt, sondern nur die Anwendung der Wahrscheinlichkeitsrechnung auf die Verteilung der Skatkarten. Der Grund, warum ich Kartenspiele, Domino, Schach, Dame, Mühle u. s. w. ausgeschlossen habe, ist hauptsächlich darin zu finden, dass jedes dieser Spiele, die nur von mehr Personen gespielt werden können, schon in zahlreichen Büchern eingehende Behandlung gefunden hat. Letzteres gilt aber nicht für das neueste, erst im Juli 1899 erfundene Brettspiel, das „**Salta**“ heisst und sich ungemein schnell verbreitet. Zwar habe ich schon in einer im Dezember 1899 erschienenen kleinen Broschüre*) auf die Feinheiten dieses Spiels aufmerksam gemacht. Doch dürfte

---

*) Salta, das neue Brettspiel, für Anfänger erläutert. Leipzig, Göschensche Verlagshandlung, 1899.

ein Teil von dem Inhalt dieser Broschüre auch die Leser der „Mussestunden" interessieren, nämlich der Teil, der sich mit den beim Saltaspiel auftretenden Kampfarten beschäftigt. Die Spielregeln, die in dem ersten Abschnitt der Broschüre ausführlich aufgestellt



Figur 1.

sind, muss ich hier als bekannt voraussetzen. Was die Bezeichnungsweise der Felder, der Züge und der Sprünge anbetrifft, so bemerke ich, für diejenigen Leser, welche das Spiel, aber nicht die Broschüre kennen, nur folgendes:

Die dem Besitzer der grünen Steine am meisten zugewandte Zeile werde mit I, die von ihm aus zweite Zeile mit II u. s. w. bezeichnet, so dass die dem Besitzer der roten Steine am meisten zugewandte Zeile mit X zu bezeichnen ist. Innerhalb jeder Zeile sind auf dem Saltabrett fünf schwarze Felder, die, von links nach rechts, der Reihe nach, durch die arabischen Ziffern von 1 bis 5 gekennzeichnet werden. Die Zusammensetzung einer römischen Ziffer mit einer arabischen ergiebt dann unzweideutig das gemeinte Feld, wie auch Fig. 1 auf S. 95 zeigt.

Da sich die 30 Saltasteine in dreierlei Hinsicht unterscheiden, erstens durch die Farbe, zweitens durch die darauf befindlichen Zeichen, Sonne, Mond, Stern, drittens durch die Zahl dieser Zeichen, so sind drei Angaben nötig, um einen Stein unzweideutig zu bezeichnen. Z. B. bedeutet „grüne Sonne-Drei" denjenigen grünen Stein, auf dem das Zeichen der Sonne dreimal angebracht ist.

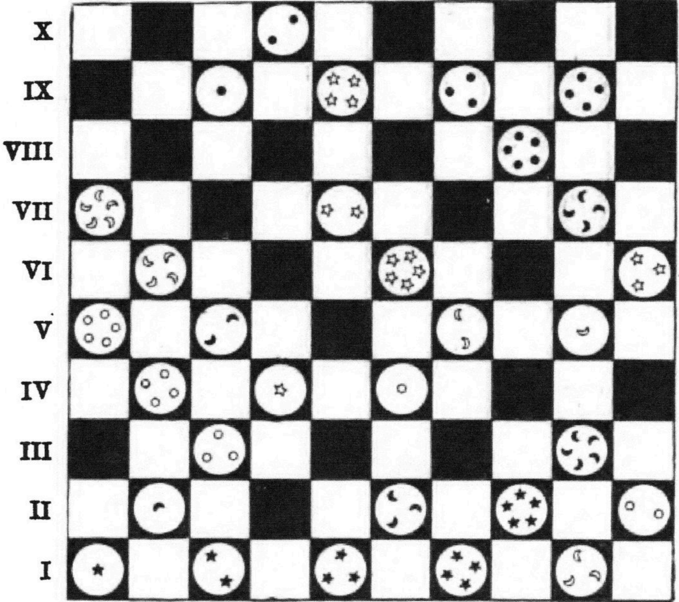
Ein Zug nach vorwärts oder nach rückwärts werde durch das Plus- bezw. Minuszeichen gekennzeichnet, vor welchem Zeichen das Ausgangsfeld und hinter welchem das Ankunftsfeld zu nennen ist. Es bedeutet z. B. III2 + IV2 den Zug, durch welchen Grün einen auf III2 stehenden Stein nach dem Felde IV2 vorwärts schiebt. Ferner bedeutet z. B. V4 — VI4 den Zug, durch welchen Rot einen auf Feld V4 stehenden roten Stein rückwärts nach Feld VI4 bewegt.

Ein Sprung werde durch einen nach unten offenen Bogen (⌒) bezeichnet, vor den man das Zeichen des Ausgangsfeldes und hinter den man das Zeichen

des Ankunftsfeldes setzt. Das Zeichen des springenden Steins und das des übersprungenen Steins braucht nicht hinzugefügt zu werden. Z. B. V 5 ⌒ VII 4 bedeutet den Sprung, durch welchen Grün einen grünen Stein, der auf Feld V 5 steht, über einen auf Feld VI 4 stehenden roten Stein hinweg nach Feld VII 4 bewegt.

Hiernach wird für jeden Saltaspieler, auch wenn er die oben genannte Broschüre nicht kennt, die folgende Schilderung der wichtigsten Kampfarten verständlich sein.

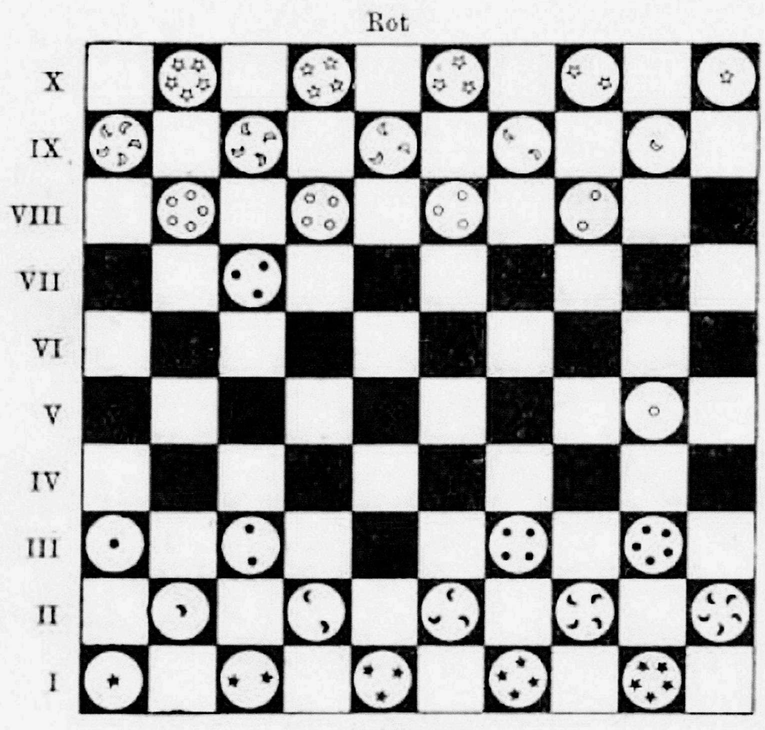
Rot



Grün

Figur 2.

1. Die Einbohrung und das Doppelsalta. Bei Anfang einer Saltapartie hat man vor allem darauf zu achten, dass man sich möglichst schnell mit seinen Steinen, namentlich seinen Sonnen, in das Lager des Feindes einbohrt. Fig. 2 zeigt die Position, welche entstanden ist, nachdem Grün durch geschickte Ein-

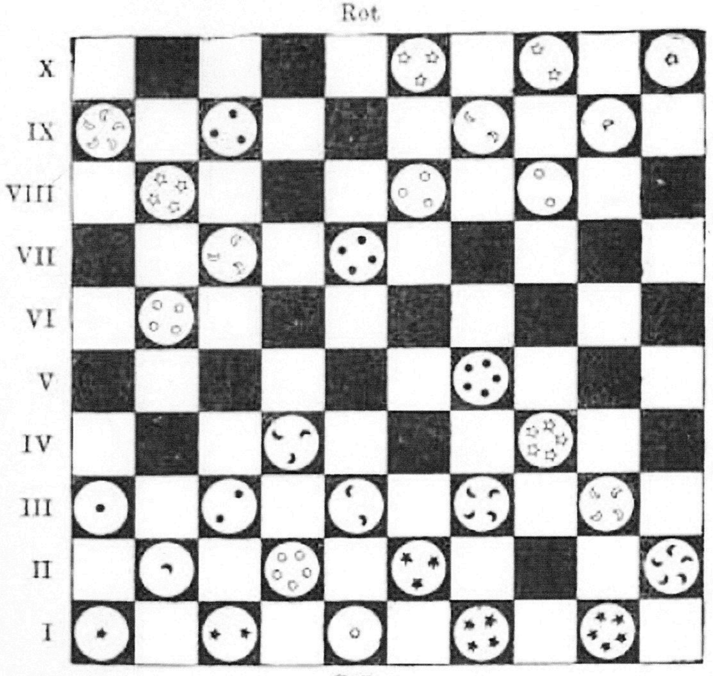


Figur 3.

bohrung seine sämtlichen Sonnen nahezu auf ihre Zielfelder gebracht hat. Da die grünen Sonnen ungehindert auf ihre Ziele losrücken können, so ist es nicht not-

wendig, mit denselben vorläufig Züge zu machen; vielmehr ist die Aufmerksamkeit auf andere Stellen des Schlachtfeldes zu richten. Überhaupt wird man Steine, die ungehindert ihr Ziel erreichen können, erst dann in Bewegung setzen, wenn an allen anderen Stellen des Kampfplatzes in offensiver und defensiver Beziehung Ruhe eingetreten ist.

Derjenige, welcher beim Angriff das „Einbohren" beabsichtigt, hat dabei darauf zu achten, dass er möglichst zuerst einen seiner Steine so vor den Feind



Figur 4.

postiert, dass der letztere mit zweien seiner Steine über den Stein des Angreifers hinweg springen kann, nämlich nach rechts und nach links (Doppelsalta). Bei einem solchen Doppelsalta ist der Angegriffene deshalb in gefährlicher Lage, weil er dann zweimal an anderen Stellen nicht ziehen kann. Der angreifende Spieler gewinnt also Zeit, weitere Angriffe vorzubereiten. Dazu kommt noch der Umstand, dass meist ein Doppelsalta weitere Doppelsaltas des angreifenden Steins zur Folge hat. Die Fig. 3 zeigt uns eine Position, in welcher die grüne Sonnedrei den Gegner in die Lage des Doppelsaltas versetzt hat. Die untenstehende Zugfolge zeigt die vernichtende Wirkung dieser Angriffsweise:

Grün	Rot
	VIII 2 ⌒ VI 1
III 4 + IV 3	VIII 1 ⌒ VI 2
VII 2 + VIII 2	IX 2 ⌒ VII 3
II 3 + III 3	IX 3 ⌒ VII 2
III 5 + IV 4	V 5 ⌒ III 4
I 3 + II 3	III 4 ⌒ I 3
VIII 2 + IX 2	X 2 ⌒ VIII 1
III 3 + IV 2	X 1 ⌒ VIII 2
IV 3 + V 3	VI 2 ⌒ IV 3
V 3 + VI 3	VII 3 ⌒ V 4
II 2 + III 3	IV 3 ⌒ II 2
II 4 + III 4	V 4 ⌒ III 5
VI 2 + VII 3	VIII 2 ⌒ VI 3
IV 4 + V 4	VI 3 ⌒ IV 4



Grün

Figur 5.

Nach dieser Zugfolge ist die Position so wie Fig. 4 zeigt. Man erkennt deutlich, wie sehr die roten Steine durch den dauernden Saltazwang von ihren richtigen Wegen abgelenkt sind.

2. **Die gedeckten schrägen Linien.** Diejenige Art der Kriegführung, welche man am passendsten mit „gedeckte schräge Linie“ bezeichnet, ist für den Feind sehr verhängnisvoll. In der Fig. 5 hat Grün sich eine

gedeckte schräge Linie vorbereitet und zwar mit den Steinen:

Sternzwei, Sterneins, Mondeins und Sonnefünf.

Die Züge, die Grün nun zu machen hat, um seine schräge Position auszunutzen, sind aus folgendem ersichtlich:

Grün	Rot
	X 4 + IX 4
VII 4 + VIII 4 (!)	IX 5 ⌢ VII 4
III 4 + IV 4	VII 4 ⌢ V 3

Rot

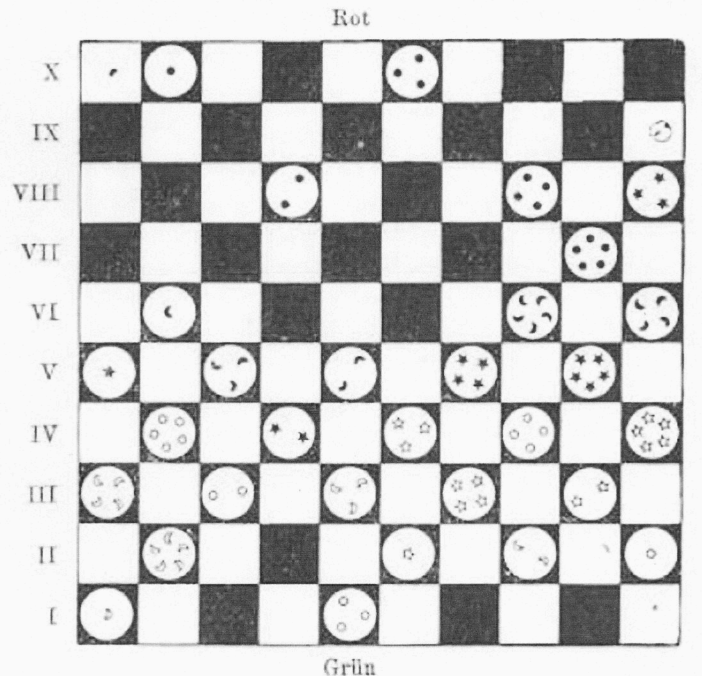
X
IX
VIII
VII
VI
V
IV
III
II
I

Grün

Figur 6.

Grün	Rot
II 3 + III 4	V 3 ⌒ III 2
III 3 + IV 3 (Deckung)	III 2 ⌒ I 1
VIII 4 + IX 5 (!)	X 5 ⌒ VIII 4
VI 3 + VII 4	VIII 4 ⌒ VI 3
IV 2 + V 3	VI 3 ⌒ IV 2
II 1 + III 2	IV 2 ⌒ II 1

Grün hat also dem Gegner nacheinander Mondeins und Sterneins in die verkehrte Ecke hinein manöveriert,



Figur 7.

so dass nach Ausfechtung der „schrägen Linie“ das Kampffeld so aussieht, wie Fig. 6 zeigt.

Die Deckung beim Ausfechten der „schrägen Linie“ beruhte auf dem Zug III 3 + IV 3.

3. **Der Abschliessungswall.** Die Fig. 7 giebt ein Bild davon, wie die Schlachtreihen zweier Spieler sich gegenseitig durchdrungen haben. Grün hat dafür gesorgt, dass seine Truppen nahe daran sind, den Sieg zu erringen. Ausserdem hat Grün einen Abschliessungswall im Rücken und zwar mit den Steinen:

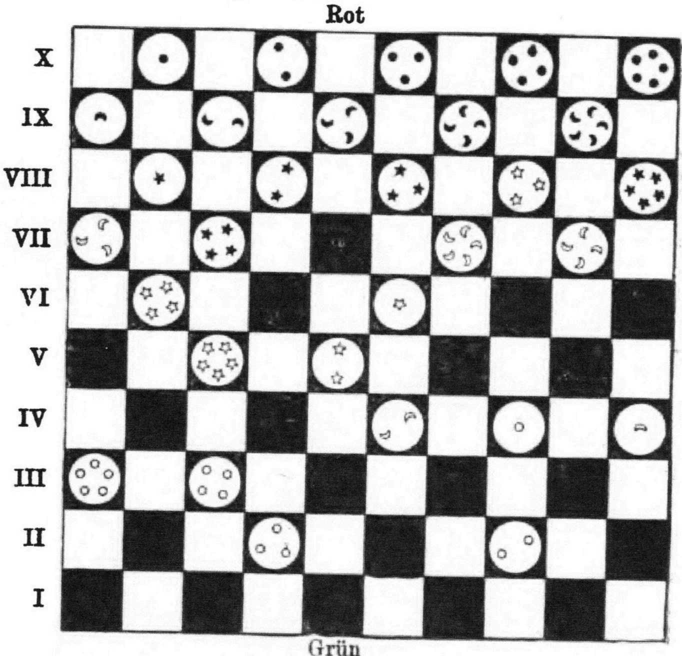
Sterneins, Monddrei, Sternzwei, Mondzwei, Sternvier, Sternfünf, Mondvier.

Dadurch ist es Grün gelungen, allen weiteren Angriffen des Rot aus dem Wege zu gehen. Ein Springzwang kann für Grün nicht mehr vorkommen, falls Grün nicht selbst dem Rot Gelegenheit giebt, ihm einen Springzwang aufzuerlegen. Grün hat ausserdem ein grosses Terrain gewonnen, innerhalb dessen Grün sich entwickeln und die noch nicht richtig postierten Steine durch Zickzackzüge auf ihre Zielfelder führen kann. Erst, wenn die Steine innerhalb des durch den Abschliessungswall erlangten freien Terrains am Platze stehen, beginnt Grün allmählich und vorsichtig seinen Wall abzubauen und die Steine, die ihn gebildet haben, zum Ziele zu führen. Hierbei muss Grün darauf achten, dass der Feind ihm nicht durch Rückwärtszüge den Weg zum Ziele versperrt. Denn Rot wird jedenfalls bei der günstigen Lage des Grün alles aufbieten, um Grün Hindernisse zu bereiten. Für Rot ist die Lage

sehr ernst. Zwar besteht hier auch ein Abschliessungswall, gebildet von den Steinen:

Mondvier, Sonnefünf, Sonnezwei, Monddrei, Sterndrei, Sonnevier, Sternfünf.

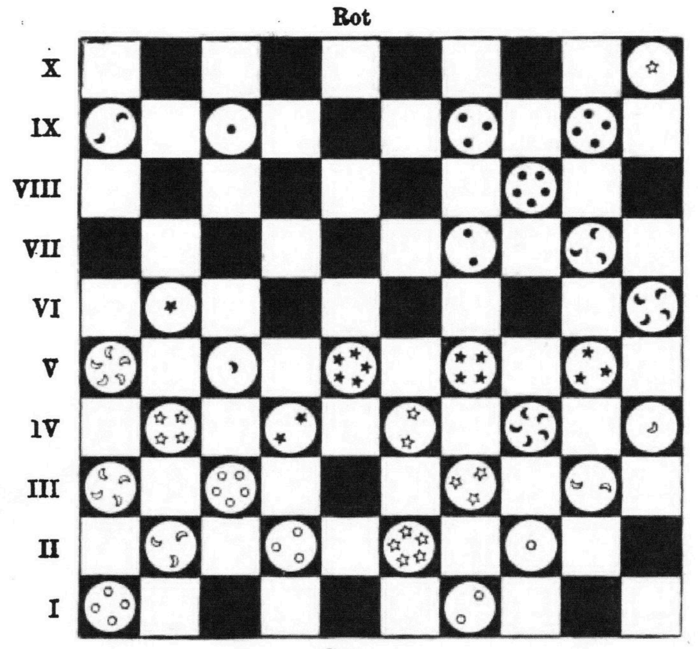
Jedoch ist das Terrain innerhalb dieses Walles sehr eng und die bedenklich in Unordnung geratenen Truppen haben keinen Platz, um sich zu entwickeln. Rot thut in dieser kritischen Lage am besten, wenn er mit seinen Truppen durch Rückzug den Gegner an der Erreichung der Schlussstellung hindert.



Figur 8.

4. **Der Rückzug.** Wie soeben am Schluss von 3. erwähnt wurde, bietet ein weiteres wichtiges Mittel der Verteidigung „der Rückzug", um vieles und vielleicht alles noch zu retten. Durch einen unvorsichtigen Abbau des Abschliessungswalles (vgl. 3) kann der eingeengte Spieler durch Rückzug plötzlich dem Feinde in die Flanke fallen und ihm dadurch unvorhergesehene Schwierigkeiten bereiten. Die Fig. 8 giebt ein Bild davon, wie Rot seinen Rückzug bewerkstelligt hat.

Grün hat mit allen Steinen, ausser Sternvier, die Zielfelder erreicht. Dieser Stein ist von Rot durch den Rückzug so eingeklemmt, dass er sich nicht nach seinem Endziele hinbewegen kann. Vielmehr kann Rot, der am Zuge ist, die Einklemmung noch vervollständigen, indem Rot Sterneins zurückzieht. Alsdann bleibt dem Grün nur noch der Zug mit Sternvier nach rückwärts offen. Da Rot nach den Spielregeln gezwungen ist, dem Gegner immer noch einen Zug offen zu lassen, so lässt Rot den Grün zwischen den beiden Feldern VI 2 und VII 2 sich dauernd hin und her bewegen. Während dieses Hin- und Herziehens hat Rot Zeit, alle Steine auf ihre Zielfelder zu bringen, die nicht an der Einengung des grünen Sternvier beteiligt sind. Erst dann wird Rot auch diese Steine rücken, und dadurch den eingeklemmten Stein freigeben. Selbst wenn nun Rot noch viele Züge nötig hat, um die zur Einklemmung benutzten Steine auf ihre Plätze zu bringen und Grün nur den eingeklemmten Stein auf sein Zielfeld zu bewegen hat, so wird doch die Zahl der Points, mit der Rot vielleicht verliert, jetzt eine geringere sein, als wenn Rot die Rückzugsmethode überhaupt nicht befolgt hätte.

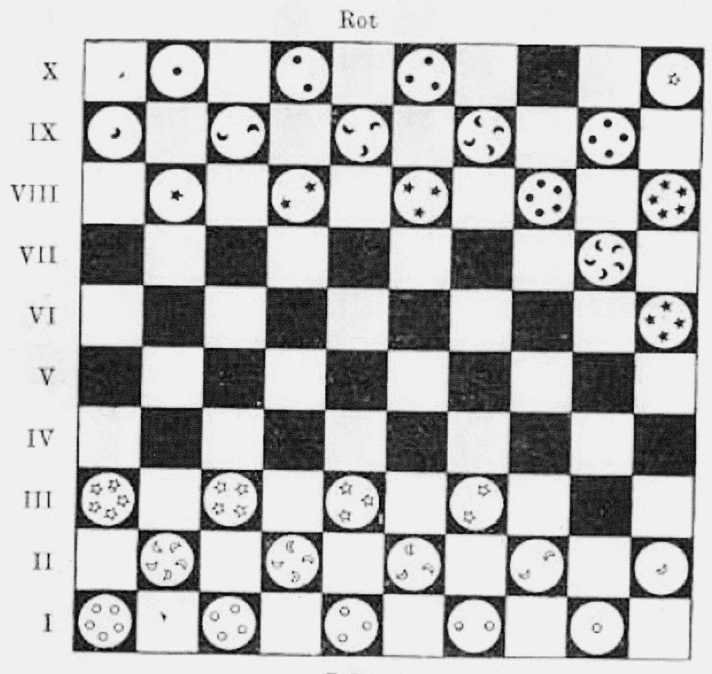


Figur 9.

5. **Die Festsetzung.** Die Fig. 9 giebt ein Bild davon, wie der rote Stein Sterneins festgesetzt ist.

Grün hat seinen Angriff auf Festsetzung dieses Steins angelegt. Dadurch ist dem Rot jegliche Möglichkeit abgeschnitten, mit Sterneins vorzugehen, was dem Grün von Vorteil zu sein scheint. Es ist selbstverständlich, dass Rot nicht siegen kann, ehe Rot den festgesetzten Stein zu bewegen in der Lage ist. Andererseits muss aber auch Grün schliesslich daran denken,

die festsetzenden Steine zu ziehen und dadurch den festgesetzten Stein freizugeben. Man erkennt hieraus, dass die Festsetzung höchstens dann anzuwenden ist, wenn die festzusetzenden Steine in unmittelbarer Nähe ihrer Zielfelder sind. Im vorliegenden Falle ist es

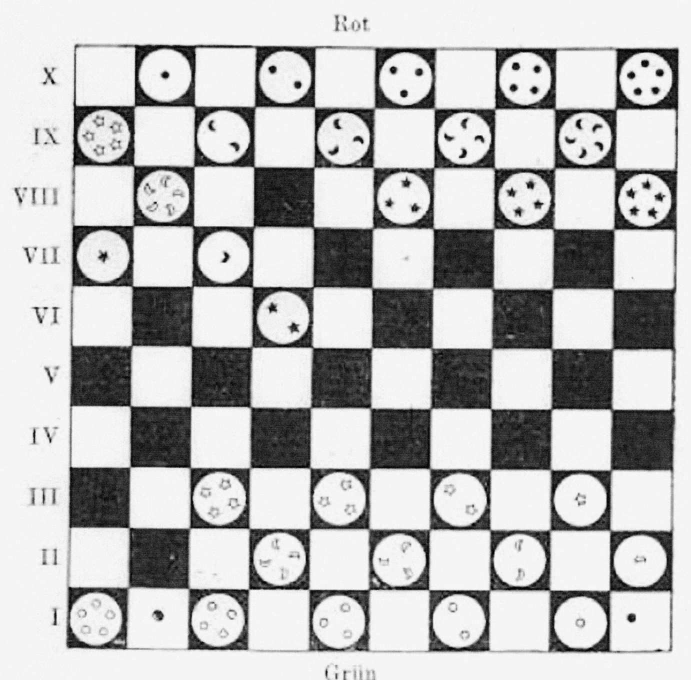


Figur 10.

zweifelhaft, ob die Festsetzung, trotz der günstigen Stellung der grünen Steine, für Grün von Vorteil war, da die Wege der grünen Steine von der Festsetzungsstelle zu ihren Zielfeldern gar zu lang sind. Wie die

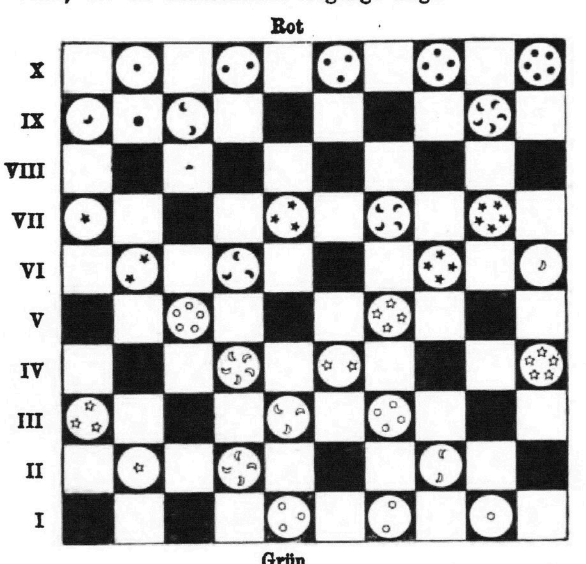
in Fig. 9 aufgezeichnete Position etwa am Ende der Partie aussehen könnte, zeigt die Fig. 10.

Man erkennt, dass alle roten Steine am Platze sind, mit Ausnahme des noch immer festgesetzten Sterneins. Da nun alle Bewegungen, die nicht darauf gerichtet sind, dass die grünen Steine auf ihre Zielfelder kommen, zwecklos sind, so muss Grün sich endlich entschliessen, den roten Stein freizugeben. Es wird sich herausstellen, dass trotz der unmittelbaren Zielnähe der grünen



Figur 11.

Steine, Grün dennoch verliert, freilich nur mit einem Point, wie die nachstehende Zugfolge zeigt.



Figur 12.

Grün	Rot
IX5 + X4	X5 + IX5
VIII4 ⌒ X5	IX5 + VIII4
VIII2 — VII3	VIII4 + VII4
VII3 + VIII2	VII4 + VI4
VII5 + VIII4	VI4 + V5
VIII4 + IX5	V5 + IV4
VI5 + VII5	IV4 + III5

Hieraus ist ersichtlich, dass eine Festsetzung eines gegnerischen Steins gefährlich ist. Ja, es ist sogar immer für einen Spieler ein Vorteil, wenn er mit einem seiner Steine zurückbleiben darf, da er dann noch imstande ist, dem dem Ziele zustrebenden Gegner Schaden zuzufügen. Eine andere Art von Festsetzung ist in Fig. 11 dargestellt.

Grün hat den roten Sternfünf und Mondfünf festgesetzt, und zwar dieses Mal mit Erfolg, wie die nachstehende Zugfolge beweist.

Grün	Rot
VI2 + VII3	VIII1 ⌒ VI2
VII2 + VIII1	IX1 ⌒ VII2
VII3 + VIII2	VII2 + VI1
VIII1 + IX1	VI2 + V2
VII1 + VIII1	

Rot hat also mit 6 Points verloren.

6. **Pointsverminderung am Schluss.** Wenn ein Spieler einsieht, dass der Sieg doch nicht mehr zu erringen ist, so soll er alle Offensiven einstellen und nur sein Augenmerk darauf richten, die Pointzahl, die sich aus den Nachzügen nach dem Siege des Gegners ergiebt, zu vermindern. Die Fig. 12 zeigt eine Position, aus der Grün zweifellos als Sieger hervorgehen muss.

Rot ist rettungslos verloren und hat daher von nun an seine Steine so zu dirigieren, dass sie im Moment, wo die grünen Steine alle am Platze sein werden, möglichst wenig „Nachzüge“ zu machen haben, um ihre Zielfelder zu erreichen.